

Schizm II: Kameleon

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Schizm II

Kameleon

autor: Bolesław „Void” Wójtowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Kilka słów tytułem wstępu...	3
Solucja	4
STACJA KOSMICZNA	4
HANGAR PROMÓW	10
PLAŻA TOWARZYSZY	14
STREFA NEUTRALNA	15
PLAŻA TOWARZYSZY	19
TAJEMNICZA JASKINIA	21
PLAŻA TOWARZYSZY	24
STREFA NEUTRALNA	25
LAS HALCYON	27
TOUCHSTONE	28
PORT TRANSAI	30
LYRA	34
PORT TRANSAI	38
TOUCHSTONE	39
LASY HALCYON	40
STREFA NEUTRALNA	42
BRADA COE	44
BRAMA MORSKA ANSALA	50
GALLEAS DÓŁ	52
BRADA COE	54
CELA	55
BRADA COE	57
GALERIA BOHATERÓW	58
PLATFORMA WYROCZNI	60
BRADA COE	61
MOST WINDMILL	62
OGRÓD WODNY	64
PORT TRANSAI	65
TOUCHSTONE	66
LASY HALCYON	70
WIELKA WIEŻA	72
LYRA	75
PORT TRANSAI	78
GALLEAS GÓRA	80
STACJA KOSMICZNA	83
ZAKOŃCZENIE	90

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Kilka słów tytułem wstępu...

"Schizm", zarówno jego część pierwsza jak i druga, to gra przygodowa, a raczej, co bliższe będzie prawdy, gra logiczna z elementami przygody...

Fabula ma za zadanie w tym przypadku tylko i wyłącznie wytyczyć nam ścieżkę, którą będziemy podążać, od jednej zagadki do drugiej, a potem do kolejnej... Większość czasu spędzimy nad rozwiązywaniem najróżniejszych szarad, zestawianiem układanek i wyprowadzaniem wzorów. Twórcy tej gry postarali się, byśmy z naszych szarych komórek musieli wycisnąć ostatnie poty, ale jednocześnie, by odnalezienie poszukiwanego rozwiązania dawało nam mnóstwo satysfakcji i poczucia własnej wartości...

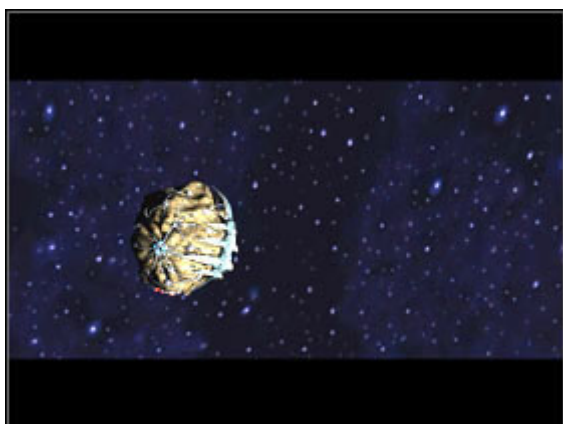
Dlatego też, pisząc ten poradnik starałem się, by w jak najmniejszym stopniu zepsuć Wam zabawę przy zmaganiu się z łamigłówkami. Unikałem, tam gdzie uznałem to za celowe, podawania rozwiązań na tacy, raczej pozostawiając Wam odkrycie drogi, którą można dotrzeć do uzyskania końcowego efektu, pozwalającego wyruszyć na poszukiwanie kolejnej zagadki... W wielu przypadkach wskazanie sposobu, jakim należy się posłużyć przy pokonywaniu tej czy innej przeszkody, nie było możliwe, gdyż tak to sobie założyli twórcy tej gry, stawiając na losowe, generowane przez nasz komputer, uzyskiwanie rozwiązań.

Stąd też wypływa moja propozycja: próbujcie sami... Do skutku... Kartka papieru, ołówek i kalkulator niech staną się Waszymi najlepszymi przyjaciółmi. Nie zniechęcajcie się... Po żadnym pozorem nie rezygnujcie, aż poczujecie tę dziką satysfakcję, gdy dowiedziecie wszem i wobec, że potraficie dokonać tego sami... A jeśli nie...? Cóż, otwórzcie strony tego poradnika i przy jego niewielkiej pomocy idźcie dalej...

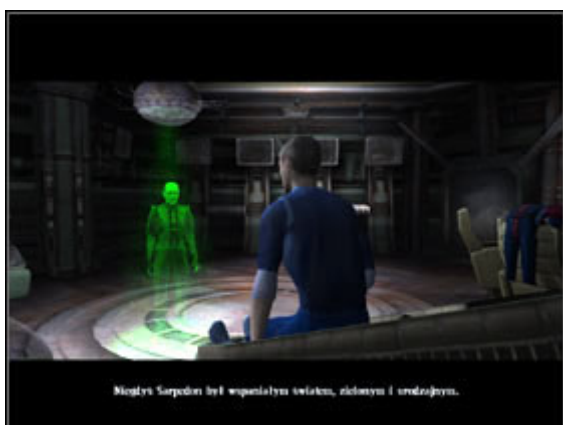
Zapraszając Was do wspaniałej podróży wraz Senem, życzę Wam jednocześnie fantastycznej zabawy i dużo radości przy odkrywaniu tajemnic pięknego Sarpedonu...

Solucja

S T A C J A K O S M I C Z N A



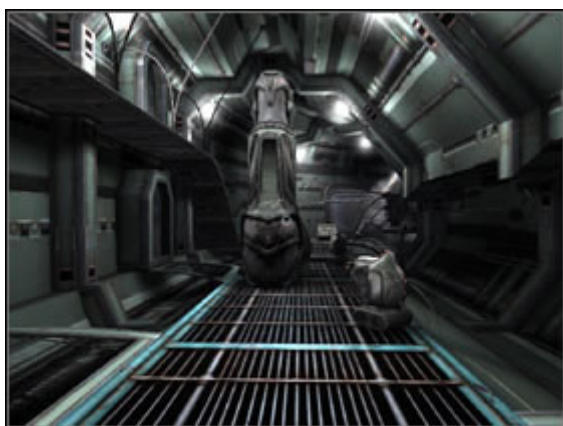
Czy to jeszcze sen, czy już jawa?! Gdzie jestem, kim jestem, jak tu się znalazłem?! I co to za hologram?! Same pytania... Żadnych odpowiedzi... A może on...? Tensa?! Nie przypominam sobie żadnego Tensy! Zwłaszcza sprzed... Zaraz, ile?! 214 lat, 28 dni i 13 godzin?! Oszalał... Chwileczkę... Nie przypominam sobie żadnego Sarpedonu, który miałbym rzekomo zdradzić i zniszczyć. O, przynajmniej dowiedziałem się, jakie jest moje imię... Sam Geder... Też ładnie. Ale nie podoba mi się to, co Tensa mówił o zniszczeniu stacji. A może by tak...



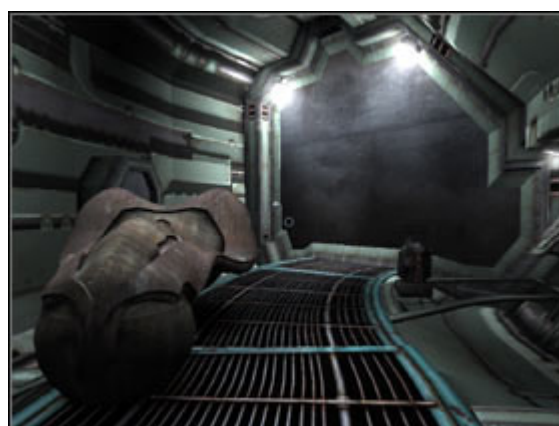
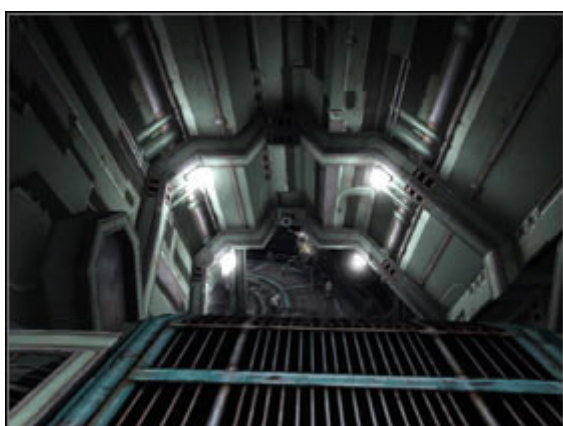
Huknęło, trzasnęło... i Tensa rozpląnął się w niebycie. To nie była awaria hologramu, ktoś pomógł biednemu Tensie w przejściu na drugą stronę wirtualnego życia. Tylko kto? Zwlokłem się z miejsca mojego spoczynku, ubrałem wdzianko i poczłapałem w kierunku wyjścia, w poszukiwaniu sposobu na ocalenie własnej... tego, no, własnego kombinezonu...



Nieopodal wyjścia z mojej celi natknąłem się na ogromne, zniszczone pewnie w wyniku sabotażu, urządzenie. Kiedy podszedłem bliżej, usłyszałem głos: "Pomóż". Pewnie, tylko jak?!

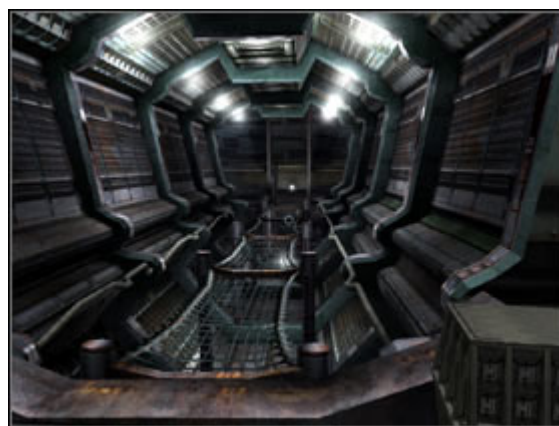
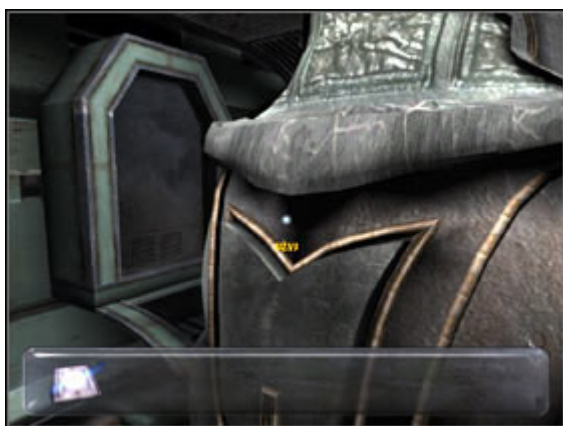


Ruszyłem przed siebie, po metalowej kładce zasłanej resztkami jakichś mechanizmów. Na końcu korytarza znalazłem kolejnego Towarzysza, tym razem zniszczonego kompletnie. Przyjrzałem mu się uważnie i odnalazłem kartę. Może się przyda do tamtego?

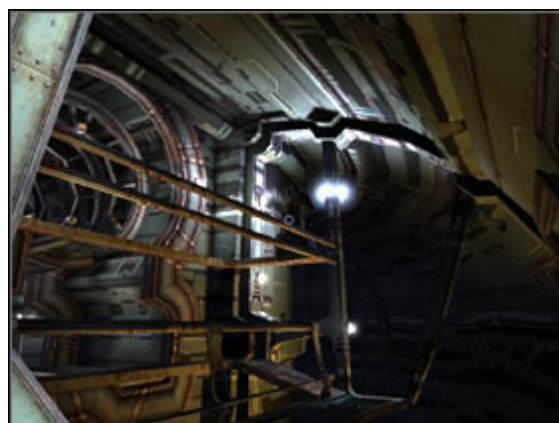
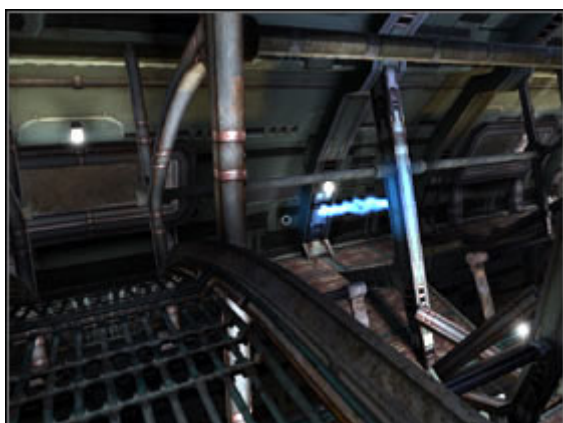




Wróciłem. Użyłem karty i... Górna promenada? Generator prionowy? O co mu chodzi?! Muszę chyba sam to sprawdzić...



Ponownie ruszyłem korytarzem. Tuż za górką, po lewej stronie, otworzyło się przejście. To pewnie ten Towarzysz zadziałał... Ostrożnie skierowałem się w tę stronę. Na końcu kładki zauważyłem niebieskie błyski. Znaczą się, tamtędy nie przejdę. Skręciłem w lewo. Nieco u góry zauważyłem kolejnego Towarzysza. To tam jest ta górna promenada...



Uważając na każdy krok wszedłem po kładce, a następnie skręciłem w lewo, w korytarz oświetlony rzędem lamp stojących pośrodku. Na jego końcu odnalazłem dwie kładki, które zaprowadziły mnie na promenadę.

Ale dalszą drogę utrudniały... Jak to ująć? Ogromne, ruchome pierścienie, ułożone tak, by stanowiły drogę nie do pokonania. Tuż przed nimi zauważyłem panel z szeregiem pięciu przycisków...



Naciśnięcie przycisku spowodowało przesunięcie pierścienia. Zaraz... Ten tak, a ten... Nie, może ten, a potem... Do diabła... A może tak: licząc od lewej do prawej najpierw przycisk **5**, potem **4**, a następnie **1**, **2**, **4**, **5**, **2**, **5**... Poszło! Droga stoi otworem...



Przeszedłem po pierścieniach na drugą stronę. Po prawej zauważyłem niewielki panel kontrolny. Podeszedłem do niego i przesuwając prawy suwak, wyłączyłem napięcie, likwidując niebieskawe wyładowania na korytarzu poniżej. Po drugiej stronie promenady stał Towarzysz... Nieaktywny. Zabrałem z niego kartę i wróciłem do tego działającego...

